Integrationsseminar: Straftaten im Metaverse

Max Krieg, Theresa Knapp, Ruben Hönle, Florian Sachsenmaier TIN2019AI

Kriminalität und Straftaten im Metaverse

Projektziel ist die Auseinandersetzung mit dem Themengebiet **Straftaten im Metaverse**. Hierbei gilt es zunächst einmal zu identifizieren, wie Straftaten im Metaverse überhaupt definiert und eingeteilt werden können. Auch die Verfolgung und Belegung der Straftaten mit entsprechenden Maßnahmen soll im Rahmen des Projektes dargelegt werden.



Korrelation zwischen Avatar und der Person dahinter

Grundlegend wird unter einem Avatar eine künstliche Person verstanden, welche der virtuellen Welt zugeordnet wird. Häufig spiegeln Avatare das persönliche Äußere einer Person wider. Im Zusammenhang mit Straftaten und kriminellen Aktivitäten kann ein Angriff auf einen Avatar, aufgrund seiner Korrelation zur Darstellung einer Person, also durchaus als ein Angriff auf die reelle Person dahinter gesehen werden. Eine „Schädigung" des Avatars zieht also durchaus auch eine Beschädigung der Darstellung der Person in Betracht.

Monetäre Straftaten

Durch den Wachstum des Metaverse werden Straftaten wie **Wash Trading** (Wert eines Gegenstands wird künstlich in die Höhe getrieben), **Geldwäscherei** (Tausch von realen in Metaverse-basierte Vermögenswerte) und **Betrug** (z.B. Identitätsdiebstahl durch Phishing-Versuche) für Kriminelle immer interessanter. Im Jahr 2021 überstieg der Gesamtumsatz aller Kryptoassets im Metaverse 500 Millionen US-Dollar, es wird erwartet, dass dieser Wert sich im Jahr 2022 verdoppelt. Ebenfalls im Jahr 2021 wurden Kryptowährungen im Wert von über 14 Milliarden US-Dollar durch Betrug gestohlen, mit steigender Tendenz wird hierzu das Metaverse als Hilfsmittel verwendet.[3]

Straftaten mit psychologischer Auswirkung

Innerhalb des Metaverses können sich Vorfälle ereignen, die unter Umständen auch **Auswirkungen auf das reale Leben** haben können. So kann beispielsweise Mobbing oder sexuelle Belästigung im Metaverse auch Auswirkungen auf die psychische Gesundheit eines Menschen im realen Leben haben und diesen in seiner realen Lebensführung erheblich einschränken. Neben Ängsten und Schlafstörungen gehören häufig auch Depressionen zu diesen Beeinträchtigungen. [5] So gaben in einer Studie der Virtual-Reality-Forschungsagentur The Extended Mind 36% der befragten Männer und 49% der Frauen, die regelmäßig VR-Technologien nutzen an, schon einmal virtuelle sexuelle Belästigung erlebt zu haben.[4] Eine Betroffene beschreibt ihre Erfahrungen dabei wie folgt: "Obwohl mein physischer Körper weit von dem Ereignis entfernt war, wird meinem Gehirn vorgegaukelt, es sei real, weil … ihr wisst schon … virtuelle REALITÄT". Dabei wird klar, dass es sehr schwer ist, eine Grenze zwischen Vorfällen in der virtuellen und der realen Welt zu ziehen.[5]

Körperliche Straftaten

Es besteht der generelle Gedanke, dass **Straftaten** in der virtuellen Welt sich deutlich von denen **in der realen Welt deutlich unterscheiden**. Körperliche Straftaten, wie beispielsweise Mord, werden im Metaverse vermutlich keine Rolle spielen, da sie mithilfe von technischen Mitteln einfach, im Gegensatz zu den zuvor genannten Straftaten, unterbunden werden können. So hat das bekannte Metaverse "Horizon Worlds" von Gründer Marc Zuckerberg im Februar diesen Jahres ein Feature implementiert, das die persönliche Abgrenzung zu anderen Avataren gewährleisten soll. Dabei befinden sich diese in einer persönlichen Sicherheitsblase, die zwingend als Voreinstellung für alle gelten soll und einen Sicherheitsabstand von 1,5m zu anderen Avataren implementiert. [5]

Bestrafung

Bestrafungen erfordern ein **geltendes Recht**. Wer gegen dieses Recht verstößt muss mit Maßnahmen belegt werden, die ihm vor Augen führen, dass die Handlung, die durchgeführt wurden, gegen allgemeine Richtlinien verstoßen. Hierbei denkbare Ansätze sind:

- Blockieren des Zugangs zum Metaverse für eine gewisse Zeit. Mögliches Problem hierbei: Es muss sicher gestellt werden, dass ein Nutzender nur einen Account haben kann.
- Belohnungs- bzw. Bestrafungssystem auf der Basis von Punkten für positive und negative Verhaltensweisen
- Virtuelles Gefängnis: Nutzende werden in ihrer Freiheit im Metaverse eingeschränkt. Beispielsweise kann ihnen der Zugang zu bestimmten Bereichen verwehrt werden.

Um ein geltendes Recht zu etablieren, wird auf EU-Ebene bereits an dem sogenannten Digital Service Act (DAS) gearbeitet. Dabei handelt es sich um einen Gesetzestext, der Digitalkonzerne stärker dazu verpflichtet, gegen Straftaten und Rechtsverletzungen im Netz vorzugehen.[5] In Deutschland würde laut Thomas-Gabriel Rüdiger, Leiter des Instituts für Cyberkriminologie an der Hochschule der Polizei in Brandenburg, virtuelle sexuelle Belästigung aktuell **nicht als sexuelle Belästigung im strafrechtlichen Sinne gelten**. "Der deutsche Straftatbestand der sexuellen Belästigung nach **§184i StGB** würde gegenwärtig nicht greifen, da dieser **eine körperliche Berührung** erfordere", so der Cybercrime-Experte. [5]

Definition Metaverse

Das Metaverse (dt. „Metaversum") ist ein virtueller Raum, in dem sich Benutzer mit Hilfe von Avataren bewegen und in dem sie virtuelle Artefakte beeinflussen und nutzen können, etwa wenn sie sich Kleidung überziehen, ein Haus bauen und dieses einrichten, eine Tür öffnen und auf die Straße hinaustreten und dort Mitspieler und Gleichgesinnte treffen.

Wie in der realen Welt kann man dort leben, arbeiten, lernen, Handel treiben, Gespräche führen und Beziehungen aufbauen.

Der Begriff ist aus „Meta-" ("auf einer höheren Stufe stehend", „auf einer anderen Ebene angesiedelt") und "Universe" („Universum") zusammengefügt.

Je nach Perspektive und Manifestation ist ein Metaverse eine Ausprägung der virtuellen Realität (Virtual Reality) oder auch der Mixed Reality, wenn Elemente der Realität wie auf Text oder Ton basierte Konversation und am Körper erfahrene Sexualität wesentlich sind.[1]

Definition Recht

Recht ist ein Sammelbegriff für alle Ordnungssysteme, deren Ziel es ist, das Zusammenleben in einer Gesellschaft verbindlich und auf Dauer zu regeln bzw. soziale Konflikte zu vermeiden.[2]



Ausblick

Das Metaverse und dessen Technologien werden in den kommenden Jahren neue Chancen und Herausforderungen hinsichtlich menschlicher Kommunikation und unserem Alltag aufbringen. Die Herausforderung, Recht und Gesetz in der digitalen „Welt" (abgewandelt) abzubilden, gilt es zu meistern. Es stellt sich die Frage, welche Institution bzw. Instanz jene Gesetze festlegt und überwacht.

Quellen

- 1 Definition Metaverse, Prof. Dr. Oliver Bendel. Gabler Wirtschaftslexikon. URL: https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/metaverse-123520/version-385415
- 2 Defintion Recht: Bundeszentrale für politische Bildung. URL: https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/politiklexikon/18104/recht/
- 3 The Future of Financial Crime in the Metaverse, Tara Annison. Elleptic Metaverse Report 2022. URL: https://www.elliptic.co/resources/crime-in-the-metaverse
- 4 Können wir ein moralisches Metaverse schaffen? Georg Albin URL: https://gettotext.com/deutsch/konnen-wir-eine-moralische-metaverse-schaffen-das-metaversum/
- 5 Sexualisiserte Gewalt im Metaverse – wer hilft in der Realität? Marlene Kremer URL: https://www.btc-echo.de/news/sexualisierte-gewalt-im-metaverse-wer-hilft-in-der-realitaet-145564/

Kontakt

Duale Hochschule Baden-Württemberg Heidenheim

Marienstraße 20, 89518 Heidenheim
+49 7321 2722 - 292, till.haenisch@dhbw-heidenheim.de
www.tillh.de

Alle Informationen finden Sie unter: **www.heidenheim.dhbw.de**

VISIT…

LANZAROTE

Caliente.com